Hratelná dema! Upřímné recenze! Exkluzivní zprávy! Profi tipy!

Oficiální Český

PlayStation Magazín

ČÍSLO 69

Oficiální DĚS & HRŮZA

HOROROVÝ SPECIÁL

15 HRŮZNÝCH STRAN VĚNOVANÝCH KRVAVÝM HRÁM A TRIKŮM, JAK VYDĚSIT VAŠE KÁMOŠE!

SVINSTVO!

VZPOURA ANEB SKVĚLÉ HRY, KTERÉ NEJSOU PROCHÁZKOU RŮŽOVOU ZAHRADOU. VČETNĚ...
METAL GEAR SOLID
FEAR EFFECT 2
GTA: LONDON 1969
DIE HARD TRILOGY
A MNOHEM VÍCE!

FIFA FOOTBALL 2004

SUPER FOTBAL! MASIVNÍ RECENZE NOVÉ EDICE VÝTEČNÉHO FOTBALU!

HEJBNI ZADKEM!

TY NEJLEPŠÍ TANEČNÍ HRY

Definitivní srovnání dvou tanečních her! Recenze **Dancing Stage Fever & Dance: UK**. Diskotéka v obýváku!



STRAŠIDELNÝ HOROROVÝ SPECIÁL

VČETNĚ: Nejděsivější herní momenty všech dob! • Sedm herních hříchů! • Spousta krve!
NADUPANÝ DISK: 12 super dem včetně Dancing Stage Fever, Doom a Nightmare Creatures



Listopad 2003 cena 230,- Kč 438,- Sk



Omega Publishing Group, s.r.o., Bubenské nábřeží 306, 170 04 Praha 7, Tel.: 283 871 643

Oficiální Český PlayStation Magazín

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 28387 1643 fax: 28387 1641

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@omegagroup.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Alena Kiriloviczová, Milan Jablonský, Jiří Pavlovský, Lukáš Kolínský, Darek Šmíd a samozřejmě vy, naši čtenáři!

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Pavel Mondschein, Luděk Zadražil

Jazyková úprava:
Alena Kiriloviczová

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 28387 1637 (po-pá 10:00-18:00)

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: inzerce@omegagroup.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: [illegible]tka Kurellová
e-mail: kurellova@omegagroup.cz

Přeplatné ČR:
SEND Předplatné,
P.O.Box 141, 140 21 Praha 4
tel.: 267 211 301, 302, 303

Přeplatné SR:
Mediaprint - Kapa Pressegrosso, a. s.
P.O. BOX 183, 830 00 Bratislava 3
tel.: 00421 2444 58821
predplatne@predplatne.sk

Cena výtisku s CD:
230 Kč/438 Sk

ISSN: 1212 - 060X

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Šéfredaktor: Richard Keith

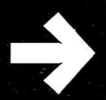


Media with passion



Oficiální Český PlayStation Magazín

ČÍSLO 69
Listopad 2003



Na obálce

Strach a hnus plus trocha toho fotbálku...

No.1 pro PSone™



Hororový speciál!

Abychom oslavili duchařský svátek Halloween, připravili jsme si pro vás speciální hororové číslo, v němž najdete všechno od strašidelných historek ze života přes nejděsivější momenty ve hrách pro PSone až po tipy, jak k smrti vyděsit vaše přátele.
NECHTE SE VYDĚSIT NA STRANĚ 22

Všichni na parket!

Taneční hry jsou pro party zdaleka nejlepší a tento měsíc se urodily hned dvě nové. A která z nich je lepší? Která přinutí vaše nožky, aby se po podložkách míhaly tak rychle, že kamarádi zůstanou zírat s otevřenou pusou? Nechte se překvapit...
ZATANČETE SI OD STRANY 50



Hratelná dema! Upřímné recenze! Exkluzivní zprávy! Profi tipy!
Oficiální Český PlayStation Magazín
ČÍSLO 69
Oficiální DĚS & HRŮZA
HOROROVÝ SPECIÁL
15 HRŮZNÝCH STRAN VĚNOVANÝCH KRVAVÝM HRÁM A TRIKŮM JAK VYDĚSIT VAŠE KAMOŠE!
SVINSTVO!
VZPOURA ANEB SKVĚLÉ HRY, KTERÉ NEJSOU PROCHÁZKOU RŮŽOVOU ZAHRADOU. VČETNĚ...
METAL GEAR SOLID
FEAR EFFECT 2
GTA: LONDON 1969
DIE HARD TRILOGY
A MNOHEM VÍCE!
FIFA FOOTBALL 2004
SUPER FOTBAL! MASIVNÍ RECENZE NOVÉ EDICE VYTEČNÉHO FOTBALU!
HEJBNI ZADKEM!
TY NEJLEPŠÍ TANEČNÍ HRY
Definitivní srovnání dvou tanečních her! Recenze Dancing Stage Fever & Dance: UK. Diskotéka v obýváku!
STRAŠIDELNÝ HOROROVÝ SPECIÁL
VČETNĚ: Nejděsivější herní momenty všech dob! • Sedm herních hříchů! • Spousta krve!
NADUPANÝ DISK: 12 super dem včetně Dancing Stage Fever, Doom a Nightmare Creatures



PlayStation naostro!

Alkohol, drogy, smrt, sex, násilí a kdovíco ještě. Odhalujeme hry, o kterých vaši rodiče doufají, že je nikdy nedostanete do rukou - tak si pěkně zkontrolujte, které to vlastně jsou.
BEZ CENZURY OD STRANY 62



Zelená je tráva

Nejúspěšnější fotbalová série všech dob má dalšího pokračovatele. Přečtete si naši recenzi a posuďte sami, jestli je to skvělá hra, či nikoliv.
VÝKOP NA STRANĚ 44



Na disku

Chutný výběr těch největších lahůdek pro PSone!



- **Dancing Stage Fever** – Pořádně se do toho opřete!
- **Alone in the Dark** – Klasická survival hororová akce
- **Doom** – Praotec first-person stříleček
- **Ghoul Panic** – Vemte zbraň a zbavte se duchů!
- **Medievil** – Halloweenská plošinovka
- **Medievil 2** – Dobrodružství s nemrtvým rytířem
- **Nightmare Creatures** – Strach, mlha a něco přichází...
- **Monster, Inc.** – Disneyovka se strašidýlky
- **Muppet Monster Adv.** – Je tam všechno, co čekáte
- **Soul Reaver** – Zabíjejte upíry po desítkách!
- **Quake II** – Spousta násilí a ještě více krve
- **Quake II** – Uvidíte, že se vám to bude líbit

OBSAH CD OTOČTE NA STRANU 13

Teď! 

OTOČTE LIST A ZAČNĚTE ČÍST... 



OBSAH

Všechno, co potřebujete, je přímo tady...

Žijte ji! Dýchejte ji! PS one Hrajte!

Báječný svět PlayStation

Oficiální Český PlayStation® Magazín



Hratelná dema · Upřímné recenze · Exkluzivní zprávy · Profi tipy



Hororový speciál!

Spousta hrůzostrašných historek

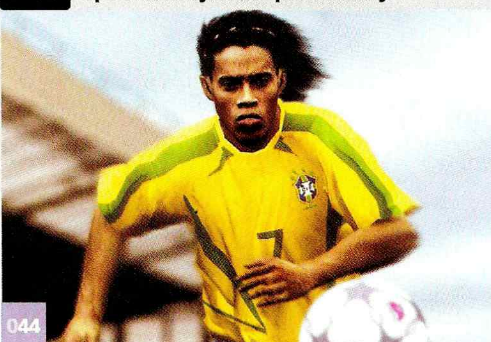


020



Novinky a recenze

Spousta nových her pro všechny



044



050 · 054



Pravidelné rubriky

Věci, které byste neměli brát za samozřejmé



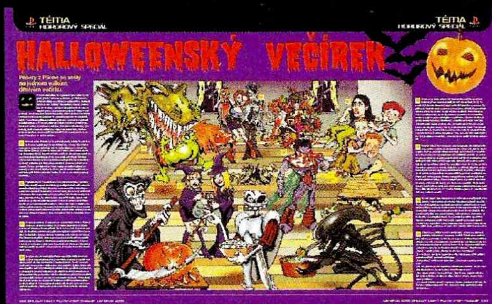
058

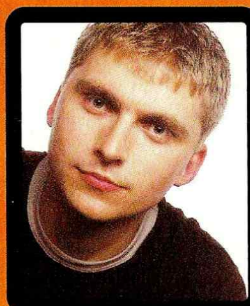
HOROROVÝ SPECIÁL Strašidelnější, než kdybyste v ledničce našli Káju Gotta, přesně to je náš hororový speciál pro vás.

● **SPRAVEDLNOST** Tentokrát jsme si na šmejd měsíce připravili speciální rituál.

OBSAH
Hororový speciál







HÓÓÓÓÓÓÓÓ! Ještě děsivější, než se probudit vedle hladového Otesánka. To je hororové PSM!



Po dlouhých měsících tvrdé diety, které jsme museli strávit s lacinými primitivními hrami, jsme toužili po dobré hře více než chudák David Blaine po propečeném steaku.

Ale teď... dobrý bože, co se to tento měsíc jenom stalo? Je tu skutečný svátek. Jako předkrm jsme si dali *Dance: UK*, jako hlavní chod *FIFA Football 2004* a jako desert nové hratelné demo *Dancing Stage Fever*. Tohle bude hodně perná hostina a máme takový pocit, že se jaksepatří přejíme!

Kromě bohaté nadílky exkluzivních recenzí jste si určitě všimli speciálního námětu tohoto čísla PlayStation Magazínu. Ano, věnujeme se hororům. Své rodiče můžete uklidnit, obsah není nijak závadný, ale to v žádném případě neznamená, že se nebudete bát. Nikdo nemá strach a dobrý horor radši, než redakce PSM a abychom tento čas (v okamžiku uzávěrky se právě slaví Halloween) oslavili, připravili jsme pro vás 15 stran šoků, hříchů, hrůzy, krve a duchů. Nikoliv nutně v tomto pořadí. Ano, odhalujeme nejděsivější herní momenty historie PlayStation, odsuzujeme hříšné hry do pekla, vyprávíme své nejděsivější hororové příběhy a mimo jiné vám také ukážeme pár triků, které vám pomohou vyděsit vaše kamarády a udělat z nich strašpytle. To vše je skutečně šokující a odporné!

Ale jinak nám jako nejděsivější připadá skutečnost, že se hra *Beyblade* dostala na druhé místo evropského žebříčku prodejnosti bez omezení platforem, a to přesto, že u nás získala žalostný jeden bod z deseti. Ano, TO je skutečně děsivé. Tento měsíc máte k dispozici daleko lepší sestavu her...

Koukejte si je užít!

JAN MODRÁK
ŠÉFREDAKTOR

Pekelný disk
Naše naprosto nejoblíbenější hry...

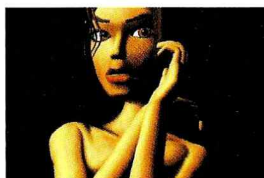
Záchranné tipy
Tento měsíc další várka tipů





Hry, které by se rodičům nelíbily
Aneb Co všechno je taky možné vidět v hrách pro PlayStation... nebudete tomu věřit.





Napište nám, co si myslíte
Chcete nám říct něco o PSM nebo o PS1? Všechno, co máte na srdci, posílejte na adresu:

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PLAYSTATION MAGAZÍN
P. O. Box 104, 170 04 Praha 7
E-mail: *janm@omegagroup.cz*
Textovky: 777/074076

● **PEKELNÝ DISK** 12 titulů, u jejichž hraní se budete bát víc než den před vysvědčením...



- **Tradiční pošta:** Oficiální český PlayStation Magazín, P. O. Box 104, 170 04 Praha 7
- **Vesmírná pošta:** janm@omegagroup.cz
- **Textovky:** 777/074 076

Listárna

Komerce ve hrách, PlayStation je mrtvá, cheaty od holky a další vaše názory a postřehy!

ÚTOK KLONŮ

Právě jsme s kámošema diskutovali, jak je možné, že na PSone a vlastně i na PS2 nikdy nebyly žádné opravdu dobré Star Wars hry. Co je na tom tak těžké? Příběh a postavy už jsou dávno hotové a jediné, co musí LucasArts udělat, je patřičně se inspirovat příběhem všech filmů a umožnit hráčům dostatek svobody, aby je to bavilo.

Vzpomínám si na Star Wars na Game Boy - to byla brilantní hra. V obchodě jsem si zahrál *Rogue Squadron* na GameCube a ten také vypadá dost dobře. Na PlayStation ovšem ani ťuk. Proč?

Asi už je pozdě, aby LucasArts tenhle problém napravili na PSone, ale nemyslím, že by jejich vývojáři měli klidné spaní s vědomím, že nám přinesli kvalitní Star Wars hry.

Co si o tom myslíte vy?

Marek Klaudys



Nemůžeme s tebou více souhlasit. Ale abychom byli opravdu upřímní, už jsme se zklamali v tolika případech, že jsme jakékoliv naděje na kvalitní *Star Wars* hru už dávno vzdali. Toho se prostě nedočkáme.

DISK SLÁBNE

Několik posledních měsíců už jsem skoro odolal a váš časopis si nekoupil. Magazín je OK, ale disk je stále slabší. Hry jsou stále stejné!

Zkuste tam dát něco jako *Black & White* nebo prostě cokoliv nového, a ne jen neustále opakovat *Monsters Inc, Tomb Raider* a tak dále. Něco s tím udělejte.

Jirka, přes e-mail

Souhlasíme, že byl v posledních měsících disk celkem slabý. Nová dema prostě nevychází. Ale právě v tomto čísle najdete nové demíčko *Dancing Stage Fever* a kromě toho se každý měsíc snažíme na CD umisťovat několik velmi starých dem, které si hráči u nás do-

DOPIS MĚSÍCE



Stříbro: Nová PS2 vypadá nádherně, ale kolik různých barev měla PSone?

UNITED COLORS OF PLAYSTATION

Před pár dny jsem se byl podívat v jednom obchodě s elektronikou a byl jsem velmi překvapen, když jsem narazil na stříbrnou verzi PS2. Vypadala úžasně a šlo o nějakou limitovanou edici, jak mi říkal prodavač. Stála ovšem skoro stejně jako běžná PS2. Vlastním starou PSone (nebo spíše „PlayStation", jak se jí dříve říkalo) a zajímalo by mne, jestli existují, nebo alespoň existovaly, nějaké alternativní barvy kromě tradičního šedého modelu. Pokud by byly ke koupi, pak bych byl opravdu šťastný. Kámoši by mi neskonale záviděli!

Jirka Zeman, *Praha*

(PSM si pokládá prsty na spánek a přemýšlí) Hmm. Pokud nás paměť neklame, existují celkem čtyři různé barvy PlayStation, ovšem žádná nebyla k dispozici v prodeji. Kromě běžné šedé PSone existovala Net Yaroze - černá vývojová konzole, která se dala koupit výhradně přes internet přímo od Sony a sloužila k vyvíjení jednoduchých her doma na koleně. Kromě toho existuje bílá verze, která se prodávala výhradně v Asii a uměla navíc přehrávat Video CD, které byly v tomto regionu velmi populární. No a nakonec to byla modrá PlayStation, které slouží výhradně vývojářům a žurnalistům, kteří na ní mohou zprovoznit nehotové hry. Ani ta nebyla k dispozici pro veřejnost.

Existovaly samozřejmě i další barvy či dokonce graffiti designy, které prodávaly nejrůznější společnosti (ty prostě běžné PlayStation tímto způsobem přestříkali) například ve Velké Británii nebo Německu, ale k nám se vůbec nedostaly. Možná však budou na internetu dodnes k dostání nejrůznější samolepky, kterými si můžeš svou konzoli dle přání upravit.

A mimochodem, jsme přesvědčeni, že po dlouhých letech používání si mnozí z našich čtenářů svou PSone dávno patřičně upravili, ať už záměrně, nebo nechtěně (třeba vylitím kafe). Pošlete nám foto svého miláčka a nejzajímavější odměníme balíčkem originálních her!

Oficiální Český **PlayStation** Magazín

Pekelný disk

△ HRATELNÁ DEMA ○ VIDEA ✕ SOUTĚŽE □ SLÁVA

Vstupte!



Ani kdybyste byli slepí a hluší, nepodařilo by se vám asi přehlídnout fakt, že tenhle měsíc jsme si pro vás připravili hororový speciál, a proto je náš disk k prasknutí nacpaný spoustou strašidelných demoverzí. Ty mají pochopitelně jediný úkol - pobavit vás (a možná i trochu vyděsit). To ale není všechno - na disku najdete i jedno naprosto unikátní, dosud nepublikované demo *Dancing Stage Fever* od skvělých chlápků z Konami. Tak zbytečně neotálejte, popadněte disk a strčte ho do chřtánu vaší PlayStation... Doufáme, že si to užijete jako vždycky! ●

CESTA PO DISKU

Používání disku je snadné, vlastně úplně stejné, jako když natahujete hru. Disk šoupnete do vaší PlayStation a pak se pomocí šipek pohybujete skvostným menu. Volbu provádíte stiskem ⊗. Po dohrání některých titulů budete muset konzoli restartovat.

Demo-disk vám nefunguje... Pošlete si pro nový!
Problémový disk jednoduše nacpěte do obálky a pošlete zpět na tuto adresu: PlayStation Magazín, P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7. My jej otestujeme a pokud skutečně bude vadný, pošleme vám nový. Vezměte laskavě na zřetel, že staré disky na skladě nemáme.



Hororový speciál

HRAJTE! V souladu s vybraným tématem měsíce, kterým je tentokrát hrůza a strach ve všech jejich podobách, najdete na disku samé hrůzostrašné hry - namátkou třeba *Silent Hill, Doom, Quake II* nebo *Alone in the Dark: The New Nightmare*. To by mělo stačit k tomu, abyste se pořádně roztřásli...

Doom



Růžoví prasopsi půlení motorovou pilou je slibný začátek hrůzostrašné first-person střílečky, co říkáte? **Mrkněte se na stranu 14!**

Silent Hill



Všechno to, co v husté mlze neuvidíte, si budete představovat... a přesně o to v téhle hře jde. **Všechno uvidíte na straně 17!**

POPADNĚTE SVŮJ DISK A OTESTUJTE SVOJE SCHOPNOSTI!

Dancing Stage Fever • Silent Hill • Doom • Quake II • Medievil 1 & 2 • Muppet Monster Adventure • Monsters, Inc • Nightmare Creatures • Ghoul Panic • Alone In The Dark • a spousta dalších.



FAKTA ŽÁNR: **TANEC** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **KONAMI** • PSM SKÓRE: **PSM69 6/10**



Dancing Stage Fever

OVLÁDÁNÍ

Stačí sledovat instrukce, které se objevují na obrazovce. Skutečně je to až takhle jednoduché.

Vstupte

HOREČKA ŘÁDÍ



Dobrý bože! Úplně nové demo úplně nové hry! Ano, poslední díl obrovsky populární řady *Dancing Stage* je zde, aby na vaší televizi rozbalil svůj funky matroš v plné parádě. Ho ho! Víte, na čem jste, a tak vytáhněte z pod postele svou taneční podložku a pořádně to rozjeďte. Máte na výběr z bohaté škály postav, ovšem k dispozici je jen několik skladeb. Pokud chcete skladby všechny, budete se muset vypravit do obchodu!

ZÓNA PROZRAZENÍ



BUST-A-MOVE!
Stačí jen jednoduše mačkat joypad, ovšem pak o hodně přijdete. Nebojte se proto investovat do nějaké levnější taneční podložky. Třeba dokonce do té úplně nejlevnější. Uvidíte, že se vám hra bude hrát daleko příjemněji, vy si při hraní hezky procvičíte svaly a dokonce zvládnete v pohodě i ty nejnáročnější pohyby.

FAKTA ŽÁNR: **AKČNÍ ADVENTURA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **INFOGRAMES** • PSM SKÓRE: **PSM39 9/10**

Alone In The Dark

Vstupte

TEMNOTA



Teď vám nepředstavujeme strašidelnou původní starou verzi, ale ultra-děsivé, naprosto zlověstné pokračování The New Nightmare!

Jste-li obeznámeni s hrami řady *Resident Evil,* pak se do tohoto dostanete velice záhy. Podivné úhly záběru kamery, tvorové ze záhrobí, kteří pasou po vaší krvi, a spousta příležitostí zařádit si se střelnými zbraněmi. Rovněž máte k dispozici baterku, kterou můžete použít k osvětlování svého okolí - a můžeme vás ujistit, že to, co uvidíte, se vám vůbec nebude líbit. Špičková adventura ve své nejděsivější podobě! •

ZÓNA PROZRAZENÍ



PORAŽTE STÍNY
Otočte ventilem, odčerpejte vodu ze vchodu do stoky a vydejte se dovnitř. Pokud chcete porazit bestii, jež na vás číhá ve tmě (Phocomelus), musíte být náležitě trpěliví a počkat si, až se objeví přímo za vámi. Potom byste měli mít dostatek času po ní střelit, než vás stáhne pod vodu. Tento postup opakujte pokaždé, když po vás potvora vyjede, a po šesti zásazích se budete moci dostat do chodby a do pravého horního rohu obrazovky.

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb
△	Inventář
○	Baterka zap./vyp.
□	Běžet
⊗	Akce/střílet
L1	Volně se rozhlédnout
L2	Mapa
R1	Zaměřit
R2	Rádio (v demu není)

FAKTA ŽÁNR: **FIRST-PERSON STŘÍLEČKA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **GT INTERACTIVE** • PSM SKÓRE: **NERECENZOVÁNO**



Doom

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb
L1	Nabít
⊗	Střelba
L1	Nabít
⊗	Střelba
L1	Nabít
⊗	Střelba
L1	Nabít

Vstupte

VÝSTŘEL V TEMNOTÁCH



Bum! Jen si to užij! Tahle střílečka je sice už deset let stará, ovšem stále stojí za to věnovat jí něco ze svého volného času. My vám zde nabízíme pro pobavení jeden level, který je ovšem naprosto úžasný. Na první pohled možná vypadá trochu obtížný, ovšem záhy získáte automatickou pistoli, pak samopal či dokonce kulomet a pak už to je jedna báseň. •

ZÓNA PROZRAZENÍ



ZÓNA PROZRAZENÍ
Nabízíme vám jeden naprosto úžasný level z *Doomu* nazvaný poněkud záhadně The Gantlet. Asi to mělo být Gauntlet jako rukavice, ale u těhle Američanů člověk nikdy neví. Dávejte bacha na tlusté typy s kulomety - co nejrychleji je sejměte a vezměte jim ty jejich hračičky. Pak naprosto snadno sejmete všechny ostatní.

FAKTA ŽÁNR: **STŘÍLEČKA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **SONY** • PSM SKÓRE: **NERECENZOVÁNO**

Ghoul Panic

Vstupte

DÉMONI A HOŠÍCI



Ghoul Panic, jeden z méně slavných titulů z dílny Namco, je přesně to pravé, pokud máte zájem o malou dávku duchařských zběsilostí. Hra se úplně nejlépe hraje se světelnou pistolí a je to taková pestrobarevná uhozená střílečka, při které si připadáte jako na nějaké pouti - střílíte bestie tak, jak se objevují, a neviditelné publikum vám za výkon tleská.

Samozřejmě my netušíme, jakou zvláštní pistoli to máte, jež by dokázala zabíjet duchy, ovšem o to tady ani nejde. Jen se snažte mířit co nejpřesněji a pokud náhodou uvidíte nějaké bomby, rozhodně do nich nestřílejte.

ZÓNA PROZRAZENÍ



FANTASTICKÁ SVĚTLA

Tahle hra je naprosto nemožná, pokud nemáte po ruce světelnou pistoli - kurzor totiž nedokáže pokrýt dostatečně velkou oblast obrazovky přiměřeně rychle. Rovněž když bojujete proti bossovi jménem Frankie, dejte si záležet na tom, abyste odstřelili ve vzduchu všechny projektily, které po vás vyšle, a jak poroste, miřte mu na břicho. Porazíte ho celkem snadno a celkem snadno se k němu i dostanete.

OVLÁDÁNÍ

Ovládání joypadu

D-pad	Pohyb kurzorem
⊗	Střelba
START	Start/pauza

Ovládání světelné pistole

Spoušť	Střelba
B	Start/pauza

FAKTA ŽÁNR: **AKČNÍ ADVENTURA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **SONY** • PSM SKÓRE: **PSM8 8/10**

Medievil



OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb
⊗	Útok zbraní
△	Blok/úhybný manévr
○	Skok
□	Sekundární útok
SELECT	Inventář
R2+L2	Pohled z vlastní perspektivy
R1/L1	Kamera vlevo/vpravo

Vstupte

SMRTÍCÍ PÁS



My se vždycky po těch oživlých mrtvolách tak vrhneme, že jo? A taky pro to máme dobrý důvod - schválně nám povězte, jestli jste už někdy potkali zombie, která by vám nechtěla vyžrat mozek z hlavy? No vidíte. Ale teď přichází na scénu sir Dan Fortesque. Je to taky mrtvola jak vyšitá, ovšem kromě toho, že se celý rozpadá, je to skvělý týpek. A trochu smrdí. Jenže co, vždyť v téhle úžasné plošinovce vám připadne jeho role.

ZÓNA PROZRAZENÍ



MOZEEEEK!

Vykopali jsme pro vás několik prvních levelů *Medievil*, které vám asi přijdou jako velmi snadný úvod do hry. Skutečně, nic by vás tu nemělo zaskočit. Pokud se někde zaseknete, podívejte se do knih, které se válí všude kolem, neboť mnohé z nich obsahují velmi užitečné informace.

FAKTA ŽÁNR: **AKČNÍ ADVENTURA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **SONY** • PSM SKÓRE: **PSM26 8/10**

Medievil 2



OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb
⊗	Útok zbraní
△	Kryt štítem/přikrčit se/výpad
○	Výskok
□	Power-up
SELECT	Inventář
R2+L2	Pohled očima
R1/L1	Kamera vlevo/vpravo

Vstupte

DANSE MACABRE



Máte toho dost? Anebo chcete nášup? No, pokud chcete víc *Medievilu,* pak vám toto přání můžeme snadno splnit. Tentokrát se nebohý sir Dan objevil ve viktoriánském Londýně, ale na druhé straně vypadá hodně dobře. Čeká vás nějaké to střílení, skákání a také souboje na ostří meče. Kdo tvrdí, že být mrtvolou je pěkná nuda?

ZÓNA PROZRAZENÍ



DALŠÍ MOZKY!

Možná jste jen ubohá, mírně děsivá kostra s jedním okem a rezavým brněním, ale přesto se dokážete postavit zlu, že jo? A k tomu potřebujete nějakou zbraň, třeba meč. Nebojte, meč najdete hned v první místnosti, do které vstoupíte - jedna ze soch drží v ruce takový šikovný meč, takže račte si posloužit.

FAKTA ŽÁNR: **PLOŠINOVKA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **SONY** • PSM SKÓRE: **PSM47 7/10**

Monsters, Inc

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb
⊗	Výskok
□	Útok
○	Strašení

Vstupte

STRAŠIDLA



Húúúú! Húúú! Strašidla nastupují na scénu. Ano, toto je hra inspirovaná svátkem Halloween a úžasným filmem z Disneyho dílny. Strašidelný ostrov, to zní jako lákavé místo na dovolenou. Bohužel vy v této hře máte strašit pouze figuranty Nerves, a nikoli skutečné děti. Na druhé straně ono to strašení je celkem sranda a navrch vás čeká řada hádanek a plošinovkové akce. Stojí to fakt za to.

ZÓNA PROZRAZENÍ



CHCE TO NERVY

Toužíte po nějaké té zlaté medaili? Pak koukejte, zda někde neuvidíte blikající destičky na pyramidovém levelu. Pokud na ně skočíte v náležitém pořadí, vylákáte ven Nerves, zatímco v levelu Monstropolis musíte obrátit vzhůru nohama koše - Nerves se totiž skrývají pod nimi!

FAKTA ŽÁNR: **PLOŠINOVKA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **SONY** • PSM SKÓRE: **PSM32 5/10**

Muppet Monster Adventure

OVLÁDÁNÍ

D-PAD	Pohyb
⊗	Výskok
□	Střelba
L1	Itinerář
L2	Otočit doleva
R1	Běžet
R2	Otočit doprava
START	Menu

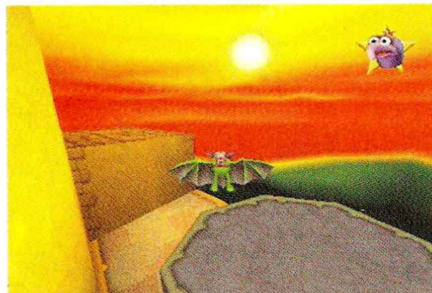
Vstupte

CHCE TO NERVY



Tenhle měsíc jsme si pro vás připravili spoustu strašidelných věcí, ale někde jsme asi zašli příliš daleko, že jo? Příšery? V pohodě. Upíři? V klídku. Muppets? Cože? Jo, přesně tak. Kermitův kvičící, nedomrlý bratránek, který si prozpěvuje Po schodoch, po schodoch... Sežerou ho bestie? Jo, to si musíte zahrát, a teprve pak se dozvíte odpověď.

ZÓNA PROZRAZENÍ



SKOČTE NA TO

Možná je to jen taková malá žabička s pažemi na sirkách, ale přesto je Robin překvapivě flexibilní. Jeho nejlepší trik přichází v okamžiku, kdy popadnete kabát a on se zázračně promění v létající žábu. Něco na způsob bratrů Montgolfierových. No, nám to přišlo docela zábavné.

FAKTA ŽÁNR: **AKČNÍ ADVENTURA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **EIDOS** • PSM SKÓRE: **PSM12 9/10**

Legacy Of Kain: Soul Reaver

OVLÁDÁNÍ

⊗	Plavat/skákat
□	Útok/akce
○	Sežrat duši
R1	Jít/autoface
R2	Kamera doprava
L2	Kamera doleva
L1	Přikrčit se
L2+R2	Volně se rozhlédnout
R1+⊗	Vysoko vyskočit

Vstupte

SEJMĚTE TO!



Fantastický nářez! Chudák starý Raziel je se svým kopytem trochu neobratný, a tak jej Kain se svým upířím gangem uvrhli do spektrální říše, aby mu dali tak trochu lekci. Raziel z toho nebyl úplně nejšťastnější a je jasné, že je čas na pomstu. Ale ze všeho nejdříve se musíte probít hordou naprosto nechutných potvor. Je to pěkná řezničina, spousta krve všude kolem - no prostě fakt stojí za to se do toho zakousnout.

ZÓNA PROZRAZENÍ



NEMÁVEJTE

Nejdůležitější věcí na samotném začátku dema je se neutopit. Chcete-li se dostat z jezera, plavte na hladinu za použití ⊗, potom se vydejte směrem ke břehu, stiskněte ↑, jakmile se Raziel dotkne břehu, pak zmáčkněte L1 + ⊗, čímž vyskočíte na římsu nad sebou. Potom můžete začít likvidovat monstra.

Quake II



OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb
△	Další zbraň
□	Výskok
○	Předchozí zbraň
✕	Střelba
L1	Pohled dolů
L2	Úkrok doleva
R1	Pohlédnout vzhůru
R2	Úkroky doprava

Vstupte

KVÁK, KVÁK!



Doom dokáže nabídnout lepší souboje, ovšem pokud hledáte tu nejlepší first-person střílečku, kterou může PSone nabídnout, pak je právě před vámi. *Quake II* je vizuální útok na smysly, plný střílení do všeho, co se hýbe, je to jeden velký hybrid, jatka plná robotů, obraz světa, který se jaksi vymkl veškerému řádu. Nabízíme vám procházku prvním levelem - pokuste se nepřijít o mozek.

ZÓNA PROZRAZENÍ



VÁLKY ROBOTŮ

Snažte se co nejrychleji dostat k brokovnici. No dobře, na likvidaci vzdálených nepřátel je brokovnice celkem k ničemu a taky není zrovna nejúspornější, co se munice týče, ovšem na boj zblízka je jako stvořená. Tak či onak, čeká na vás ve výklenku v první místnosti, do které vstoupíte.

FAKTA ŽÁNR: **AKČNÍ ADVENTURA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **KONAMI** • PSM SKÓRE: **NERECENZOVÁNO**

Nightmare Creatures



OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb
✕	Kop
□	Úder
○	Obrana
△	Výskok
R1	Skluz doprava
L1	Skluz doleva

Vstupte

ĎĚSIVÁ MONSTRA



Potvory z děsivých snů? To my v našich snech vídáváme mnohem horší. Ano, v našich snech se objevují mnohem horší věci - lidi bez tváře, kteří nám mluví přímo do mozku a mávají kolem sebe dlouhými meči. Uf... Přitom nějaké skutečně děsivé potvory bychom si strašně rádi dali, moc rádi bychom je nakopali do řiti namísto toho, abychom se museli děsit, kdy nás sežerou.

ZÓNA PROZRAZENÍ



SLADKÉ SNY

V demu hrajete v roli postavy jménem Nadia a máte před sebou labyrint temných uliček a hřbitovů, které musíte prozkoumat. Co se týče zbraní, příliš toho na začátku nemáte - pistoli a meč. Ale než vyrazíte, pořádně se rozhlédněte: zjistíte, že level je doslova posetý všemožnými užitečnými power-upy. A pamatujte: střezte se špatných snů!









BEYBLADE

JAK... Z TÉTO HRY ZÍSKAT VÍCE POTĚŠENÍ



Vůbec nevíme, proč se vlastně staráme. Recenzujeme nějakou hru, totálně ji v recenzi rozneseme na kopytech a vy pak jdete a kupujete ji jako smyslů zbavení. No dobře, tak tady aspoň máte nějaké ty tipy...



DELŠÍ OTOČKY

Když budete na startovací obrazovce, stiskněte na směrovém ovladači ↗ a pod postavičkou uvidíte jiskru. Držte i nadále směr na D-padu a na obrazovce se objeví červená, žlutá a zelená. Až se dostanete k zelené, stiskněte ◎, ▲ nebo ■ čímž to zastavíte a pokud máte 20 LP nebo více, budete moci provést speciální výstřel. Síla vašich útoků se zdvojnásobí a při vypuštění se s vaším Beybladem objeví i Bit-Beast.

ŽÁDNÉ OPOUŠTĚNÍ ARÉNY

Pokud budete mít sílu 25 Bit-Beas nebo více, schovejte si ji na okamžik, kdy budete opouštět stadión. Použití tohoto triku vás dostane opět do středu a vy si budete moci vychutnat další příděl slávy.

Beyblade a naopak zvýšíte ničivost svého zásahu na protivníka.

ELEGANTNÍ POHYBY

Pokud se rozhodnete pro použití trvanlivé Beyblade, můžete použít jeden speciální pohyb, který ovšem vyžaduje velice přesné načasování. Když bude hodnota Beyblade vašeho protivníka mezi 50 a 100 a budete-li mít dostatečně LP k přivolání svého Bit-Beast, rozhodně to udělejte. Beyblade vašeho protivníka pak bude velice rychle zničen.



TRIKY S POSTAVAMI

Když hrajete jako Dragoon, Dranzer, Kid Dragood nebo Knight Danzer, můžete využít speciální útok z otočky. Při hodnotě 20 spusťte Beyblade a namísto ■ stiskněte ⊗

VYHNĚTE SE ZTRÁTĚ LP

Když přivoláváte Bit-Beast, stiskněte ◎, ◎ okamžitě poté, co se obrazovka zbarví dočerna a neztratíte žádné LP.

ZÍSKEJTE 20 BEYPOINTS

Vstupte do turnaje a bojujte, dokud se nedostanete do finále. Když ve finále prohrajete, získáte 20 Beypoints.

že těmi nejlepšími jsou Draciel Bit, útok Ring of Giffon, Eight Balance Weight Disk, Dragoon Lanche a Base of Wolborg. Když je použijete, měli byste být dostatečně chráněni proti čemukoli, co po vás vaši soupeři budou házet.





PSM EXKLUZIVNĚ!



FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **31. ŘÍJNA**
VYDAVATEL: **EA**
VÝROBCE: **EA SPORTS**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1-4**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

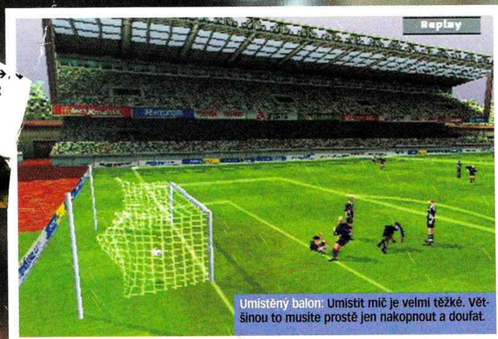
LÍBÍ SE [illegible]
ZKUS[illegible]
TŘEB[illegible]

FIFA FOOT[illegible]
PSM58 5/1[illegible]
Další rádoby[illegible] ovšem i ono[illegible]

PRO EVO[illegible]
PSM59, [illegible]
Fotbalo[illegible] ty. Tvrdá, těžká a nádherná. Úžasná.



Jistota v bráně: Gólmani se po míči ve hře vrhají velice realisticky. Žádné kiksy a la Seaman tu neuvidíte.



Umístěný balon: Umístit míč je velmi těžké. Většinou to musíte prostě jen nakopnout a doufat.

FIFA FOOTBALL 2004

Tisícovku za nejnovější verzi fotbalové zábavy? To se nám musí jen zdát...



Jako vůně trávy mísící se s bahnem na promáčeném hřišti, nebo párek s hořčicí pozřený za šíleného lijáku během přestávky - ve fotbale zůstávají některé věci prostě stejné. Jsou nám důvěrně známé, blízké a nevyměnili bychom je za nic na světě. A proč se tedy lidé tak čertí, že nové verze *FIFA* nepřinášejí pražádnou revoluci způsobu, jímž hrajeme fotbalové hry?

I *FIFA Football 2004* pokračuje v tradici tohoto postupného vývoje. Vložte disk do vaší PlayStation a pokud jste někdy v minulosti hráli předchozí verzi, okamžitě si budete ve hře připadat jako doma. A to ne proto, že by snad u EA byli příliš líní změnit systém ovládání, ale proto, že prostě nechtějí - ovládání je ve stávající podobě plně funkční. Opět, jak asi budete očekávat, vypadá hra naprosto skvostně, v menu se úžasně snadno pohybuje a dění na trávníku je plné akčnosti. Toto je fotbalová hra, jež chce oslovit hráče všech schopností, a ne jen ty fanatiky, kteří milují *Pro Evolution Soccer 2*, což je bez diskuse nejrealističtější fotbalový simulátor na PSone.

Ale abyste nás nechápali špatně - realismus není vždy to nejlepší. Například *FIFA* byla svými realisticky vyhlížejícími hráči proslavená. Dnes je zde ovšem nenajdete: výrobce se rozhodl obětovat špatně provedené verze Patricků Kluivertů, kteří vypadali jako fotbaloví chuligáni zotavující se po surovém útoku hasákem, ve prospěch



Těsně: Podle šipky pod hráčem můžete odhadnout, jak těžké je dát přihrávku.



Podívejte se na to znovu: Prostřednictvím režimu Replay si můžete ty nejlepší momenty prohlédnout znovu.



Hned do toho: Dresy týmů jsou věrné.



Hrajte do strany: Dejte to do uličky a vysuňte obranu.



Narážečka: Rychlé přihrávky se vyplácí.



Silné ruce: Hráči pod tlakem se snaží soupeře odtlačit.

osekané grafiky. Cílem tohoto kroku bylo dosáhnout toho, aby hra byla rychlá a plynulá. Pokud vás zajímají technické detaily, jistě si všimnete, že framerate (jak často je obraz na displeji aktualizován) je docela slušná. Ve hrách, které vypadají příliš hezky, může grafická náročnost způsobovat značná zpomalení. Tady naštěstí nikoli. Pokud se v tom budete šťourat a na několik sekund ztratíte koncentraci, hned budete o gól prohrávat a budete se dívat do ošklivé tváře porážky.

Jsou přirozeně případy, kdy je realismus ve fotbalovém simulátoru ctností. Jednou z oblastí, ve které řada *FIFA* vždy excelovala - a *FIFA Football 2004* v této tradici pokračuje - je autentičnost. Hra je opět plná licencovaných týmů, stadionů, dresů a dokonce i komentátorů. Je asi hlavním lákadlem téhle hry, že si můžete vybrat svůj oblíbený klub a s ním pak hrát - tedy přirozeně pokud je vaším oblíbeným klubem Manchester United nebo Real Madrid. Je škoda, že na příznivce menších týmů se zapomnělo, zejména pak zamrzí, že zde není možnost upravit si individuální jména nebo jména týmů, nemluvě o statistikách.

FIFA možná chce oslovit masové publikum, ale každý, kdo něco ví o fotbale, okamžitě pozná, že s tím realismem to není tak horké. My jsme třeba hráli v roli Newcastlu a skutečnost, že Craig Bellamy hraje středního záložníka, je prostě ignorována. Ano, lze jej přesunout na jeho správný post prostřednictvím snadno ovladatelné menu obrazovky. Absence Jonathana Woodgatea z prvního týmu nicméně zarazí a naštve, zejména pak když novější hráči jako Lee Bowyer tu jsou.

Když se podíváte dál, zjistíte, že tyhle problémy jsou jen maličkost. V národním týmu Anglie chybí Wayne Rooney (ten dokonce není ani ve svém mateřském Evertonu) a když jsme si nastavili zápas Anglie - Belgie, velice nás překvapilo, když se po boku Michaela Owena objevila poměrně neznámá postavička. Ano, David James se podle všeho rozhodl, že od teď bude levé křídlo. I tento problém lze samozřejmě napravit tak, že se vrátíte do hlavního menu a prove-

TOP TIP

okud hrajete se silným
tokem, při vyběhnutí
rankáře se pokuste
přihrávku stisknutím
⊗. Často se vám
podaří poslat tak,
e skončí přímo
síti.





Bouřlivé diskuse: Zákeřné fauly jsou po zásluze potrestány.

MŮŽETE...



● SI ZAHRÁT NA ABRAMOVIČE

Co pro nás Roman udělal? No docela dost, pokud patříte mezi fanoušky Chelsea. A nyní si můžete vybudovat své vlastní fotbalové impérium, pokud vysolíte své těžce vydělané prachy za konkurenční hráče. Dobrou zprávou je to, že i když to není zrovna nejrealističtější, platíte pouze to, co hráč stojí, a ani o floka víc. Stačí kliknout na ⊗ a je váš. Podobně můžete hráče i prodávat - jednoduše přinutíte jiný tým, aby si jej vzal za stanovenou cenu.



Mrtvý míč: Při standardních situacích zvolte správnou sílu a rotaci.

„Pokud se jen na pár sekund přestanete soustředit, hned budete prohrávat."

BLONĎATÉ AMBICE

Občasné odchylky od realismu mohou působit pěkně protivně. Tak třeba Shearer s blonďatou hřívou nás docela zarazil.



PRO DIVÁKY

Zvuky davů na tribunách jsou úžasně povedené a fanoušci týmů mají své chorály a vybírají si jednotlivé hráče, které oslavují. Třeba výkřiky „Shearer!" poté, co tento útočník vstřelil gól, na nás udělaly obrovský dojem.



HEZKÉ NOHY



Ukazatel vytrvalosti, který se objeví pokaždé, když se dostanete k míči, ubývá s naběhanými metry (rychleji pokud máte hráče s malou vytrvalostí) a doplňuje se jen pomalu, jak si váš hráč postupně odpočine.

Zlatý gól: Stejně jako my, i fotbalisté rádi skórují. Stačí si přečíst nedělní bulvár a je vám to hned jasné...

dete editaci sestavy, ovšem zároveň je tato skutečnost známkou toho, že EA hru pořádně netestovala. Anebo že by u EA chtěli vyzkoušet, jak moc jsme pozorní? Na druhé straně, chce to jen trochu štěstí a do další verze by všechny tyhle mušky mohly být vychytány. Tedy, docela bychom to tvůrcům radili!

Další odchylky od otrockého kopírování skutečnosti však hře rozhodně pomáhají: třeba způsob, jak se jméno fotbalisty objeví přímo pod ním, jakmile se zmocní míče, je skutečně skvělým nástrojem pro bezprostřední odhad schopností daného hráče. Zmocníte se míče, pod hráčem se objeví kouzelné slůvko „Ronaldo" a vám je jasné, že se klidně můžete pustit mezi obránce, protože na to máte potřebné schopnosti, rychlost i sílu. Podobně když na okraji šestnáctky dostane míč Phil Neville, měli byste co nejrychleji přihrát Scholesovi.

Nesmíme ale zapomínat na dění na trávníku, protože právě zde se rozhoduje o tom, zda hra bude mít úspěch, či nikoli. Ve *FIFA Football 2004* je hned několik aspektů, které zasluhují velké pochvaly. Tak například když kopete volný přímý kop, je vám předložen obrázek míče v dolním pravém rohu, který vám umožní si vybrat, kam přesně byste chtěli míč umístit a jakou silou jej trefit. Na druhé straně musíme zdůraznit, že největší význam pro

Taktické povědomí

Představujete si sebe sama v roli trenéra? Naštěstí *FIFA 2004* umožňuje činit taktická rozhodnutí.



Vaším největším rozhodnutím je postavit na trávník 11 nejlepších hráčů.



Poté můžete vyladit jejich styl obrany, útoku a přihrávek.



Potom je zapotřebí modifikovat formaci tak, aby vám nejlépe vyhovovala...



...než si zvolíte hráče pro zahrávání klíčových standardních situací.



Statistiky: O přestávce můžete analyzovat výkon svých hráčů.



Vy rozhodujete: Pomocí tohoto menu můžete změnit rozestavení formace a tak soupeře vyvést z konceptu.



Ošklivi týpci: Hráči vybíhají na trávník a davy se třesou hrůzou...

Zdvojení: Pokud máte problém s nějakým hráčem, můžete ho v obraně efektivně zdvojit.



Jen dobře kopnout: Říká se, že penalta se nedá chytit, jen blbě kopnout.



Trochu na efekt: Stiskem L2 a R2 můžete předvést nějaké ty parádičky.

řešení situací přichází až poté, co trefíte míč - to dohrání má fakt velký význam. Stiskem ↓ výrazně potlačíte sílu střely, zatímco ↑ má přesně opačný efekt. Navíc můžete míči dodat takovou rotaci, že by se od vás mohl učit i Roberto Carlos.

Pro styl hry má stále zásadní význam vytrvalost, jež ovlivňuje většinu vašich taktických rozhodnutí. Každý hráč má určitý objem energie, která mu ubývá, když jej nutíte běžet stiskem L1, a to vám taky zabraňuje po hřišti zběsile lítat. Přínos to má takový, že vy i váš soupeř jste nuceni otevřít hru, pořádně nahrávat a citlivě reagovat na schopnosti týmu.

Bohužel vzhledem k tomu, že hry *FIFA* se v průběhu let jen postupně vyvíjejí, ne všechny vracející se aspekty jsou žádoucí. Hlavní nedostatek se opět týká faulů a obranných zákroků, mezi nimiž je velice nejasná hranice. Stačí se někoho jen dotknout a sudí už píská a celé je to na náhodu: jdete do skluzu a nevíte, jestli trefíte míč, hráče nebo oba. Tato nejistota ohledně posuzování zákroků může pokazit napínavý zápas - teď aspoň víte, jak se cítí trenéři!

„Realismus rychle mizí, jakmile se opravdu zblízka podíváte na tým..."

MŮŽETE...



● HRÁT ZA CELÝ SVĚT
Kromě domácích ligových soutěží se můžete pokusit uspět i s národním týmem. International Cup je taková verze mistrovství světa, ovšem stejně tak si můžete vytvořit vlastní turnaj, do něhož lze vybírat z 36 národních mužstev, jež jsou vám k dispozici.

Je tu ještě několik dalších chybiček, včetně toho, že ve snadném nastavení můžete procházet obranou soupeře, jako kdyby to byly pouhé stíny. I hratelnost stále upřednostňuje způsob hry důvěrně známý z předchozích verzí téhle hry, což na druhé straně není úplně tak od věci - v evropských pohárech uspívají i týmy, které jsou vysloveně dříči.

Mimo trávník je hra podobnou kombinací světlých okamžiků a menších chybiček. Například statistiky jsou naprosto úžasné a jsou absolutním naplněním snů každého fotbalového příznivce. V průběhu ligových a pohárových soutěží můžete analyzovat výkon svého prvního týmu nebo jednotlivých hráčů a v průběhu zápasu dostáváte průběžné informace o výkonu. Asi tím úplně nejlepším je statistika Touches, díky které si



Fauly: Skluzy jsou jedna velká loterie. Někdy to projde, jindy ne.

můžete udělat obrázek o tom, kolik přihrávek se vám povedlo.

Hudba je asi dosud nejlepší v celé řadě, přičemž o pauzách vás osvěží melodie sahající od popových popěvků až po pořádné rockové nářezy a nechybí ani úchvatná hluková kulisa. Třeba skladba *A Town Called Malice,* lépe známá jako ústřední melodie filmu *Billy Elliot,* je jen špičkou ledovce. Je zde rovněž spousta starších skladeb, od kapel jako The Dandy Warhols a dalších naprosto neznámých zjevů, takže byste měli být schopni uštědřit celé rodině fotbalovou

lekcičku, aniž by vás přitom rušila hudba. Když mluvíme o zvuku, je třeba pochválit hru za komentář, který je opět výborný. Znovu jej obstarali pánové Motson a Ally McCoist a i když lidem, kteří tuto hru hrají delší dobu, přijdou jejich kecy už jako ohraná písnička, přesto dodávají hře atmosféru televizního přenosu.

Ty skutečné chybičky, které tato hra má, sice nemají klíčový význam pro hratelnost, ale přesto zamrzí. Jak jsme už naznačili, kromě možností týkajících se týmového managementu si nemůžete příliš upravovat ani hru. Přehazovat hráče mezi kluby je možné jen tehdy, pokud si klub může dovolit zaplatit poplatek, a tak až se o Vánocích rozjedou přestupy, budete si marně lámat hlavu s tím, jak hru aktualizovat. Rovněž tu zcela chybí možnost upravit si jednotlivé hráče pozměněním jejich statistik nebo vytvářením nových týmových členů, které byste mohli zapojit do hry. A co víc, nejde ani editovat týmy, abyste si mohli splnit své sny a skutečně neznámým mužstvem porazit jednoho z velkých fotbalových gigantů. A to je strašná škoda.

Navzdory absenci nových prvků a celé řadě problémů je toto stále velice dobrá hra, a to hlavně díky posunu směrem k rychlejší a plynulejší hratelnosti, které činí hru jasně moderní. A za tuhle cenu si nemůžeme stěžovat. Tedy alespoň nijak zvlášť.

● **Lee Hall**

MŮŽETE...



● **ZAHRÁT SI NA BENNYHO HILLA**
Že jste o něm nikdy neslyšeli? O tomto starém komediantovi, který se objevuje v super rychlých honičkách? Tak či onak, rozhodně si můžete hru nastavit do režimu „Nejrychlejší", kdy vaši hráči začnou po trávníku létat, jako by měli v zadku vrtule.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 7
Trochu osekaná kvůli větší rychlosti.

● HRATELNOST 7
Hraje se dobře, ale nechytí vás to.

● ŽIVOTNOST 6
Absence nových věcí brzy začne vadit.

CELKOVĚ

Hra si vstřelila několik vlastních gólů, ale jinak stojí za zvážení.





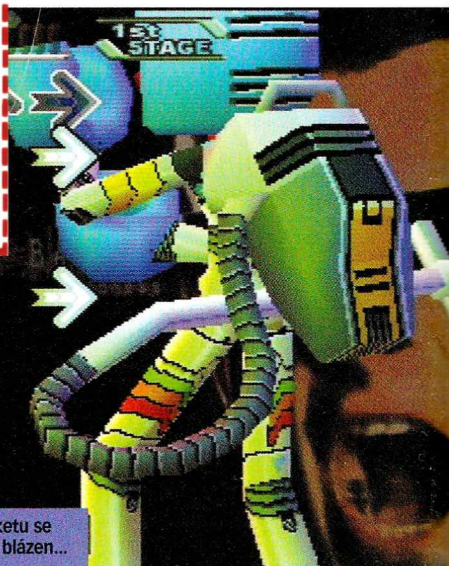




Třeba zajíček?: Můžete si vybrat postavu, ale v tom případě vám úplně unikne původní grafika.







Bláznivý svět: Na parketu se vždycky najde nějaký blázen...

DANCING STAGE FEVER

Konami jde do finále: je tu zřejmě poslední diskotéková pecka. Smíme prosit? Jdeme na to!

Člověk by si myslel, že se to nikdy nemůže chytnout. Tancovat na plastové podložce se přeci nedá srovnat s vášnivou nocí někde v klubu, se skleničkou Bacardi a spoustou střepů kolem, ne? Taky nikdo netancuje, aniž by přitom hýbal rukama...

Jenomže jakmile pochopíte, jak taneční hry fungují, zjistíte, že jsou skvělé. Každý začíná hloupým podupováním na podložce, ale díky úvodnímu pomocnému programu brzy přijdete na tu správnou techniku: máte nechávat nohy na šipkách, ne se jich jen dotknout a hned uskočit pryč. Ve srovnání s *Dance: UK* má *Fever* jen čtyři šipky, ale zato jsou tu třetinové beaty a obávaná možnost „dvojité podložky", kterou jen tak nezvládnou ani ti největší profíci. Ale jestliže jste přeci jen tak dobří, můžete si vybrat ze dvou způsobů, jak hrát: buď stepování (pohybujete nohama), nebo „volný styl".

Freestyle, volný styl, můžete většinou vidět v reklamách nebo na Trocaderu, a v zásadě jde o to, že hrajete jednodušší věci, ale víc se při tom předvádíte.

Pro začátek bude stačit, když budete pořádně mávat rukama (jako by vám bylo už všechno jedno), ale pak už je čas zkusit chytit i tu divnou šipečku a dál si k tomu přidat i dřepy a otočky, aniž byste sledovali obrazovku. Jestli chcete, můžete si podložku přibít na kus dřeva a zkusit „moonwalk" a la Michael Jackson. Holky budou šílet.

Konami vždycky vynikala v jedné věci: styl. Ani teď vás nezklame. Představte si chlápka s růžovým afro-účesem a za ním hejno komiksových piraň: ano, tak takhle bláznivé to je. Podobně ulítlá je i hlasatelka, která na vás spustí třeba „Jsi ten nejlepší tanečník, kterého jsem kdy potkala!", jestliže se vám podaří dosáhnout samá „C", na druhou stranu, když se vám něco nepovede, rozeřve se na vás „Jsi k ničemu!". Potíž však nastává v okamžiku, kdy si



Pecky a fláky: Originální písničky od Konami jsou mnohem lepší než ty licencované.



Učit se, učit se: Podle nás je tedy potřeba se ještě hóóódně učit...

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **KONAMI**
VÝROBCE: **KONAMI**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1-2**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...



DANCING STAGE PARTY EDITION
PSM58, 9/10
V tom nejlepším nesmíte přestat!

DANCE: UK
TOTO ČÍSLO, 8/10
Více šipek, méně lesku, ale užijete si.









Zrádné disko: Člověk se musí tak soustředit na vlastní kroky, že se ani nemá čas zasmát chudáku kamarádovi...

TOP TIP

Vytáčejte piruety
Dostanete-li sekvenci vlevo-dolů-vpravo-nahoru, můžete si na podložce vytočit pěknou piruetku. Jako po másle!



Hlava se nám točí: Škoda, že občas se taneční kroky moc neshodují s rytmem.

Super Truper!

Hýbejte se do rytmu!

Vyleštěte pérka, je čas zaútočit na taneční parket! Standardní hra nabízí tři písničky a tři úrovně obtížnosti. Vyberete-li si 300 bpm v režimu Expert, budete se muset hýbat jak namydlený blesk. A jestli vám to přesto nestačí (a nám to tedy stačilo bohatě!), můžete odemknout ještě rychlejší mix.



COOL FOR CATS: Znáte ji možná z reklamy na mléko - ačkoli je rychlá, čeká vás až nesmyslně snadný tanec.



WANNABE: Zpočátku se možná zapotíte, ale jakmile přijde „You wanna" refrén, je to v suchu.



MIDNIGHT BLAZE: Tak tahle vychytávka vás opravdu může leckde nachytat - zvlášť ve sborové sekci.



PARANOIA: Aj aj! To je konečně ono! Pořádná vypalovačka.duc, duc, duc. Chvíli si asi budeme muset sednout...

lépe prohlédneme výběr písniček. Kdopak ho asi dělal - reklamní oddělení? Kdo jiný by vybral vykopávky typu Ace Of Base či bláznivou *„One Step Beyond"* anebo *„Cool For Cats"*? Jediný pokus, jak se trochu „přiblížit" současné „scéně" je asi *Wannabe* od Spice Girls, což je písnička z poloviny 90.let. Snad i u pumpy ve slevovém košíku najdete lepší nahrávky!

Je ale třeba říct, že Konami se snažila nedostatek licencovaných hitovek nahradit alespoň svými remixovanými písničkami z jiných her, a ty už se dají docela poslouchat. Klasická *Paranoia* s bicími a kytarou nebo třeba *Midnight Blaze*, při kterém se vám celkem snadno zapletou nohy, či *Overblast* a *Peace Out*, to všechno jsou slušné vypalovačky.

Ve srovnání s *Dance: UK*, která tento měsíc opravdu oslnila, je výběr písniček od Konami hodně mizerný, ale celkově uhlazenější hlavní hra možná leckteré fanoušky uspokojí. Navíc, jestliže jste si ještě nekoupili žádnou z předchozích her, je tu další motivace: Jestliže někdo přijde na to, jak vytvořit hitparádu z vlastních cédéček (ve stylu *Vib Ribbon*), Konami se mu královsky (že by jachta ze zlata?!) odmění!

● Joel Snape

„Představte si chlápka s růžovým afro-účesem a za ním hejno komiksových piraň."

MŮŽETE...



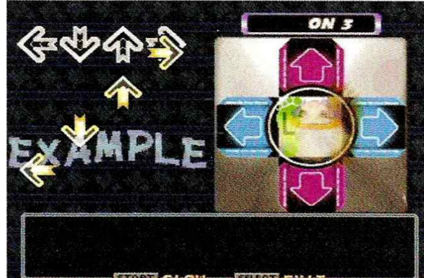
● **BOJOVAT S NADVÁHOU**
Stupňujte tempo a spalujte čím dál více kalorií. Tak to je režim „workout".



● **ZDVOJNÁSOBIT**
Dvě podložky a žádný kámoš v dohledu? To nic - tenhle speciální násobící režim vám umožní tancovat na dvou podložkách najednou.



● **HRÁT JINÉ HRY**
Hoďte na sebe *International Track and Field* a pak mlaťte do podložky hlava nehlava. Ano, pak vás asi odvezou s infarktem.



Herní akademie: Jestli si necháte poradit, budete jako Michael Jackson a MC Hammer dohromady!



Vhání nám slzy do očí: Ano, Ace of Base. Copak si nás zaslouží?!!

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation magazín

● GRAFIKA 7
Dávejte bacha na nebezpečný hračičky.

● HRATELNOST 6
Pěkně vyvážená, ale žádný velký úlet.

● ŽIVOTNOST 5
Spousta možností, ale málo písniček.

CELKOVĚ
Nic nového - raději si kupte nějakou z předcházející série.



FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **MIDAS**
VÝROBCE: **TOMMO**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1-2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

RASCAL RACERS

Ha ha! Vy malí mizerové...



Být na tuto hru krutý není snadné. Ale je to třeba, i když člověk má při tom pocit, jako by kopal do nějakého malého roztomilého štěňátka. Jasně, i to vypadá hrozně rozkošně, jenže na druhou stranu třeba vám zdemolovalo nábytek a ještě vás kouslo do nohy. Jo, *Rascal Racers* fakt vypadá roztomile. Trati zdobí řada skvělých komiksových efektů a z dálky vypadá hra skutečně dobře. Jenže tady všechno dobré končí.

Rascal Racers je strašná, totálně cynická kravina. Roztomilé komiksové postavičky závodí v roztomilých motokárách na roztomilých tratích. Přitom vám hra nabídne pouhopouhých devět okruhů ve třech různých nastaveních. A to není zrovna bůhvíjaká hratelnost, zejména když vezmeme v úvahu, že většinu z nich vyhrajete hned na první pokus. Když vyhrajete, odemknete si tím dvě (jo, dvě!) nové postavy a režim obtížného nastavení, díky kterému budete ještě frustrovanější, neboť zde vás každých několik sekund sejme řízená střela.

A vůbec se nenechte zmást atraktivně vyhlížejícími snímky - pod hezkým nátěrem se skrývá jen ubohá hra. Rozhodně si to nekupujte.

● **Jim McCauley**



Na hromadu: Když se přimotáte do cesty retardovaným AI závodníkům, bez milosti to do vás napálí.



Uduste je: Předjeďte své protivníky (není to těžké) a uduste je výfukovými plyny!

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 6
Na celé věci to nejlepší.

● HRATELNOST 3
Něco tu je. Ale ne moc.

● ŽIVOTNOST 2
Asi tak hodinu. Pokud to vydržíte.

CELKOVĚ
Vypadá to dobře, ale zábava to je asi jako střevní chřipka.

3 / 10

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **MIDAS**
VÝROBCE: **TOMMO**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1-2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

SPEED MACHINES

Tři naprosto hrozné závodní hry za cenu jedné!



No dobrá, přiznejme si hned na začátku, že *Speed Machines* se nikdy nerýsovala jako potenciálně skvělá hra. Levná cena, tři hry v jednom balení... to člověk hned nabude jistého podezření. Je to hra velice primitivní, ošklivá, byť nikoli úplně prohnilá.

No dobře, ty superbiky jsou celkem příšerné a hrozně i vypadají. A efjedničkový simulátor nevypadá o nic lépe - při hraní máte dojem, že výrobci viděli monoposty formulí někdy před lety a že při jejich kreslení se nechali vést jen velmi mlhavými vzpomínkami. Máme-li ovšem být naprosto upřímní, pak je třeba uznat, že motokáry úplně tak hrozné nejsou. Dokonce pokud si zvolíte profesionální režim, je to docela sranda. Jediný problém je v tom, že piloti ovládaní AI jsou neuvěřitelně slabí a všechny je předjedete v několika prvních zatáčkách. A to zcela hravě. Na druhou stranu, aspoň zpomalené záběry vypadají slušně a taky je třeba uznat, že *Speed Machines* nezklamala žádné očekávání, protože žádné nebylo. Ale přesto se té hře raději vyhněte.

● **Jim McCauley**



Špatné formule: Grafika ve formulích je naprosto děsivá.



Jezděte motokáry: Jenom motokáry v téhle hře za něco stojí.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 4
Snesitelné okruhy, ale to je tak všechno.

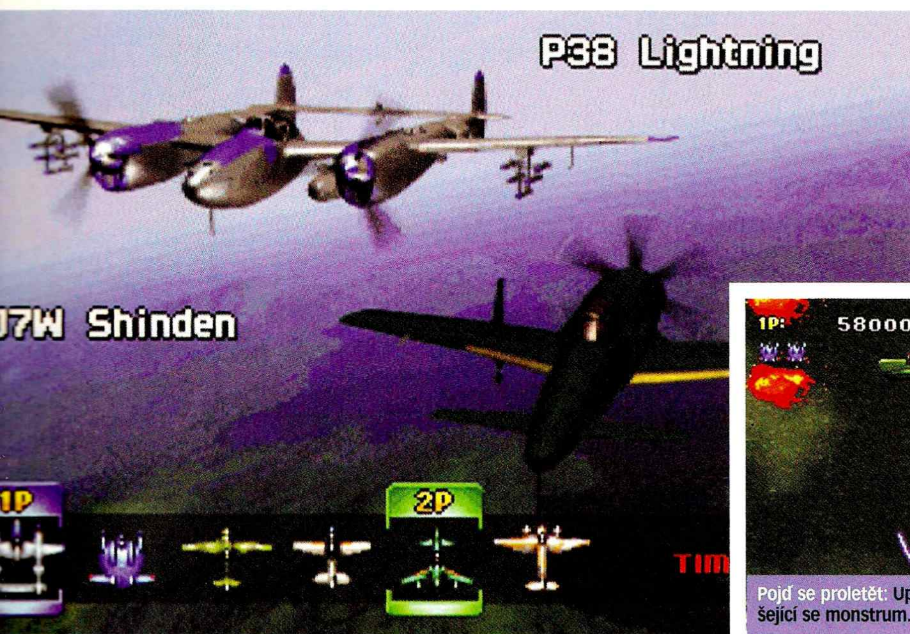
● HRATELNOST 4
Špatné ovládání, hrozná AI.

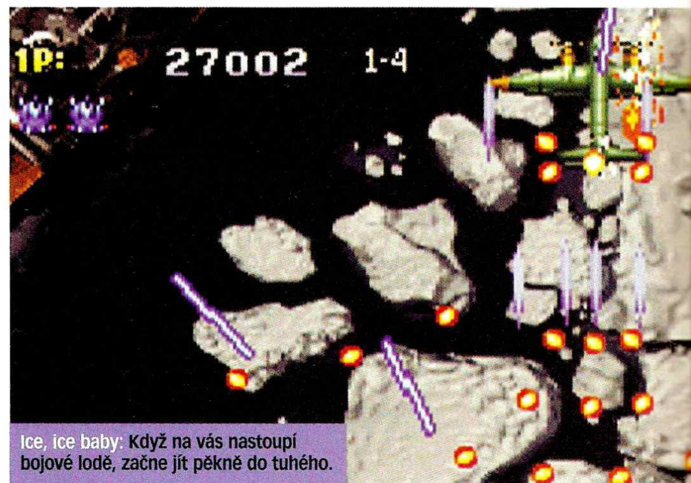
● ŽIVOTNOST 4
Pouze motokáry za něco stojí.

CELKOVĚ
Tahle hra přece od začátku vypadala jako šmejd. No a šmejd to je.

4 / 10

STRIKERS II: 1945





Ice, ice baby: Když na vás nastoupí bojové lodě, začne jít pěkně do tuhého.



Pojď se proletět: Uprostřed levelu se objeví vznášející se monstrum. Není nijak malé, jen letí nízko.



Massive attack: Když se letadlo dostane na vaši úroveň a zahrne vás sprškou střel, začíná to být nechutné.

Levná hra šokuje! A nemá to nic společného s fotbalem...

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **MIDAS**
VÝROBCE: **TOMMO**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1-2**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

STRIKE FORCE HYDRA
NERECENZOVÁNO
Starožitný nábytek, který je trochu poškrábaný.

R-TYPE DELTA
PSM14, 8/10
Skvělý nářez se spoustou laserů.



Blíží se konec druhé světové války a na zemi se objevili vetřelci, aby si ze všech lidí nadělali otroky. No tak to je bomba. Vítejte, kámoši. Odkud jsou, to se ale můžeme jen dohadovat. Až hru dohrajete do konce a prolétnete si manuál, dojde vám, že příběh byl jaksi ignorován - asi jako samozvaný párek hermafroditů na swingers' party.

Což je velmi dobrá věc, protože tahle trochu staromódní střílečka vám nedá ani okamžik, abyste uvažovali o něčem jiném než o střílení a umírání. Žádný děsivý vládce, žádný hrdina, žádný milostný zájem, žádné hyperinteligentní opice, které v polovině zemřou... ne, jen lodě, děla a bomby. Tohle je prostě plnokrevná střílečka, která nebere ohled na nic a na nikoho.

Vyberete si jedno ze šesti letadel (liší se různou rychlostí, nástroji, vzhledem) a pak jednoduše zamíříte do oblak, přičemž hned po startu vás čeká série nepřátel. Povětšinou tyto hordy sestávají z celkem rozpoznatelných vozidel. Letadla na vás začnou nalétávat ze všech možných úhlů, podíváte se na pouště a budete mít co do činění i s ponorkami ukrytými v hlubinách oceánu - a všichni kolem budou usilovat o jediné, sejmout vás.

Na konci každého levelu se setkáte s mimozemšťany. Zde se střetnete s gigantickými tanky, bojovými loděmi a letadly tak velkými, že by se do nich vešlo celé město. Tato monstra střeží vstup do další fáze hry a konce levelů tak připomínají nějaké chaotické podsvětí. Roboti kolem sebe máchají obřími rukama, zničehonic se objevují otáčející se kulometné věže - a pokud se zrovna nerozhodnete hrát ve snadném nastavení, nemáte po ruce tři inteligentní bomby anebo reflexy jako Jet Li, je jasné, že za chvíli je po vás.

Proč? Protože tahle hra je zatraceně těžká - těžší než jezdit na kolečkových bruslích po jedné noze na písku. Zatímco moderní střílečky vystřelují náboje jako melouny přes klidnou vodu, tahle ďábelská sbírka totálních běsů vás zahrne doslova olověnou lavinou. A dokonce i když se vše zklidní, budete chaoticky pobíhat po obrazovce a snažit se najít nějaké útočiště před sprškou střel. Když se pak hra naplno rozjede, máte po-



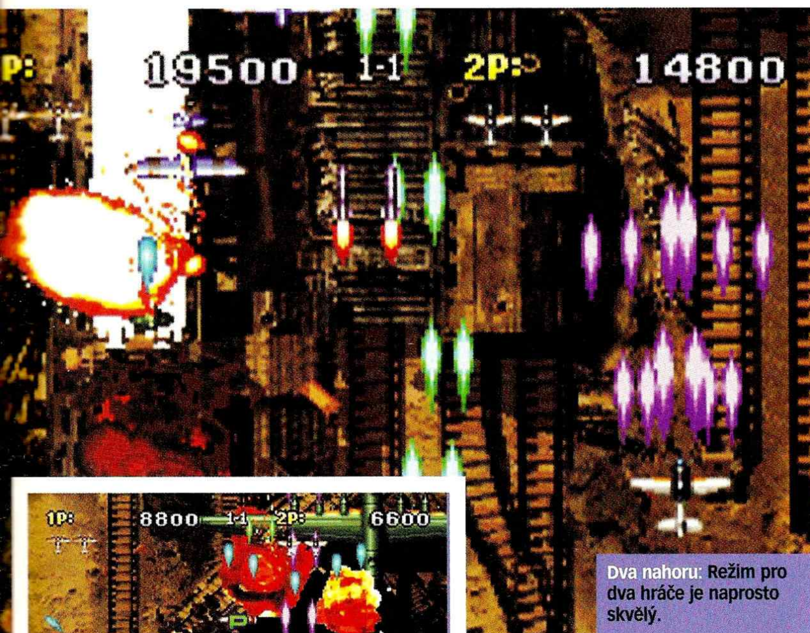
Zrůdy jsou vypuštěné: Něco na tomhle týpkovi říká, že asi moc přítulný nebude.



Laserový tunel: Ten modrý paprsek lze nabít a udělat z něj velký laserový tunel. Chce to ale čas.


Kulky všude kolem: Jak se vyhnout tolika kulkám? To prostě nejde.


Houbička: Monstrum se vytočilo a zaplnilo obrazovku smrtí.


Dva nahoru: Režim pro dva hráče je naprosto skvělý.


Železnice: Vlaky narážejí do sebe. Zlikvidujte jich co nejvíc.

Transformátory

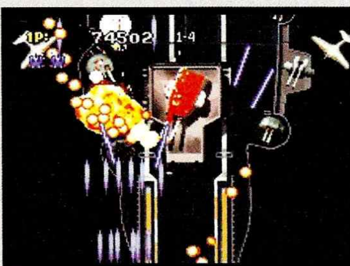
Pane Marťane, koho se to pokoušíte oblbnout?

Dostanete se na konec levelu, vymlátíte duši z těla obrovi a on se najednou promění v obrovského mimozemšťanského robota, který na vás začne útočit novými zbraněmi! Každý gauner na konci levelu se takhle transformuje, takže až se k němu budete blížit, nastřádejte si hezky své inteligentní bomby nebo to klidně můžete rovnou zabalit.



Zpráva o lodích: Na obloze působí obrovské problémy bestie jménem Graf Zeppelin. Nejlíp uděláte, když se za ním vydáte.


Prasklý led: Ledovcem proletí doslova jako šutr oknem. Je na čase se do toho pořádně opřít.


Převrácené stolky: Je to dlouhá bitva o každý kousek prostoru, ale transformace se blíží.


Střetnutí zblízka: Když loď zlikvidujete, její ruiny se promění v nechutné mimozemšťany. Přišel okamžik pro inteligentní bomby.

MŮŽETE...


● HRÁT VE DVOU
Když se spojíte s kámošem, máte dvojnásobnou [...]lebnou sílu, ovš[...]se se musíte děl[...]ver-upy.


[...]oužijete inteligentní bombu, bu[...]vypadající bombardéry.


Krveprolití: Pokud zrovna nežijete na tankodromu, jistě jste v životě tolik explozí neviděli.

cit, jako by se celý svět spolčil a chtěl vám natrhnout zadek. Hra může dosáhnout takové brutální, naprosto zběsilé roviny šílenství, že jen z procházky po levelu vám vstávají vlasy hrůzou na hlavě.

Naštěstí to není celé ztracené hned od začátku. Když se vám podaří nasbírat dostatečně lesklých ikonek, budete mít docela slušnou bojovou sílu. Začínáte s takovou směšnou pistolkou, která je tak dobrá na strašení holubů. Naštěstí po explozích barevně kódovaných lodí se neustále objevují power-upy a každý posune vaši

„Příběh byl jaksi ignorován - asi jako samozvaný párek hermafroditů na swingers' party."

[...]ı, až se nakonec [...]olik hustý a širo[...]éláte jednu vra[...]ným problémem [...]vás to vrátí k té [...]ř jistě vás čekají

[...]sobí, že by lidé [...]a navždy zavrhli [...]ení nic víc než [...]ijak zvlášť velká. [...]n díky nekoneč[...] dohrát celkem [...]jsme tuhle hru [...]přitom klidně

● Dan Curley

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

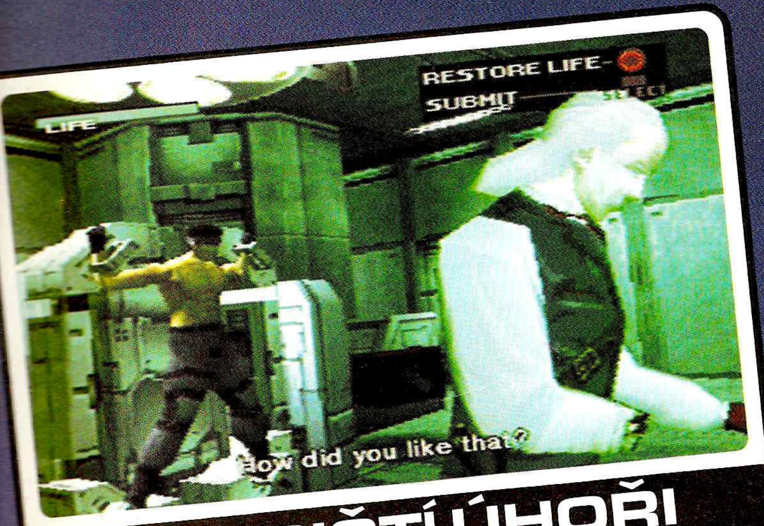
● GRAFIKA 4
Celkem primitivní, leč funkční.

● HRATELNOST 7
Rychlá a zběsilá.

● ŽIVOTNOST 6
Hra je zatraceně těžká, ale ne nemožná.

CELKOVĚ 7 /10
Totálně šílená střílečka, která je trochu rezavá, přesto zaujme.





ELEKTRIČTÍ ÚHOŘI
METAL GEAR SOLID

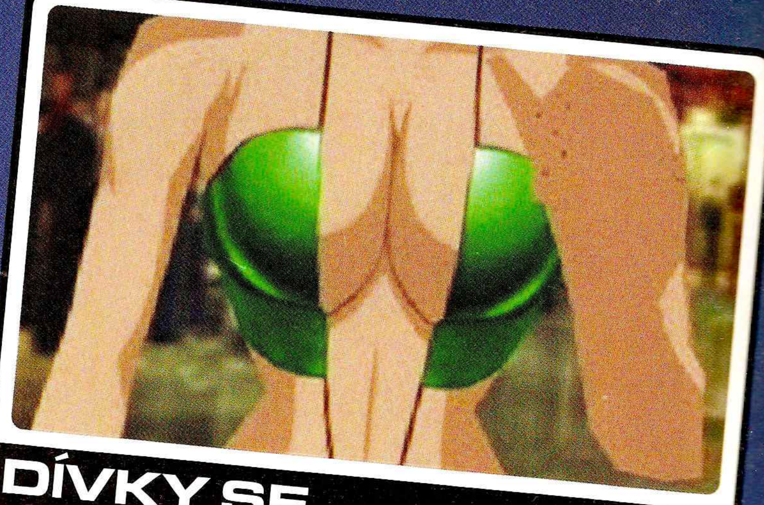
Mučení je hrozná věc. My v redakci vždycky začneme ječet, když se po nás chce, abychom pracovali i po šesté hodině večer, a tak jen Bůh asi ví, jaké je to, když vám někdo trhá nehty. V první plnohodnotné mučící scéně na PSone vás Revolver Ocelot připoutá do elektrického křesla nebo vlastně postele a začne vám líčit, co všechno s vámi udělá. Opakovaně do vás potom pouští elektřinu a vy můžete jen řvát, zatímco zuřivě mačkáte na tlačítka. Skutečně šokující záležitost a to hned několika způsoby.



KOUŘÍCÍ SNAKE
METAL GEAR SOLID

Cigarety jsou jako sopky - horké, kouřící a smrtící. Každý, kdo je tak hloupý, že kouří, vám bude vyprávět, že kouření je frajeřina. Jo, jasně, za chvíli umřete a skončíte v mrazáku. A od Snakea bychom rozhodně čekali, že bude chytřejší, než aby si bral na misi své vlastní hřebíky do rakve. Na druhé straně, on ty cigarety nemá jen kvůli svému zlozvyku. Když se vám nepodaří sehnat infračervené brýle, můžete cigarety použít k detekci laserů v té části tankeru, která vede do sněhu. Hmm. Hideo vzal stížnosti na kouření v úvahu, takže v druhém díle hry snižuje kouření zdraví, které má váš hrdina k dispozici. A to je jediná věc, kterou je druhý díl lepší než originál na PSone.





DÍVKY SE CHTĚJÍ BAVIT
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

Pokud jste stále ještě mladí a myslíte si, že „holky jsou prostě blbý“, pak nebojte, záhy se přesvědčíte o opaku. Dívky jsou lepší dokonce i v počtech, zejména pokud ta čísla hledí na sebe *tímhle* způsobem. Mluvíme teď o dívkách jménem Hana a Rain, které vystupují v první lesbické scéně, jaká se kdy na PlayStation objevila. Tyto dvě osudové ženy neustále naznačují, že jsou mnohem víc než jen dobré kamarádky a když dojde na věc, je vše bez zábran odhaleno. Jakmile se dostanou do budovy a skočí do výtahu, uvědomí si, že je sleduje ostraha, a tak se začnou odhalovat a pak si vzájemně ochutnávají hlasivky. Jen tak dál.



DROGY NEFUNGUJÍ
GALERIANS

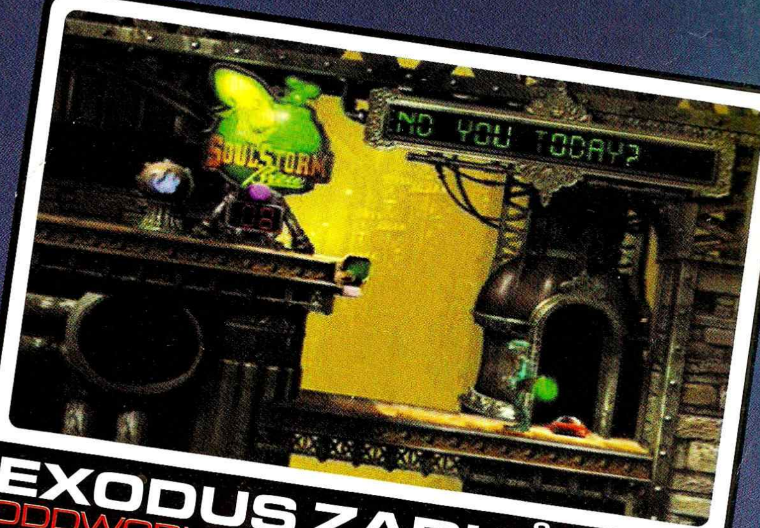
Jen v málokteré hře vystupuje čtrnáctiletý chlapec, který by do sebe cpal pilulky a šlehal si, ovšem na druhé straně *Galerians* má zase daleko k průměrné hře. Aby udržel své péro ve vztyčené poloze, musí Rion polykat tablety a když mu náhodou dojde energie, musí si šlehnout z injekce, jinak zemře. Oba druhy drogy jsou rozmístěné po celé hře, stačí je jen vzít, přičemž ostatní postavy vás okamžitě upozorní, že jste závislí. Skutečně znepokojivé.



PSÍ SOUBOJE
MEDAL OF HONOR

My v PSM máme strašně rádi psy. Jsou to úžasná zvířátka, která se s vámi kamarádí a nestojí vás ani moc času. Ale nemáme zas tak rádi německé ovčáky, kteří nás koušou do kotníků, a tak jsme nebyli zas tolik znepokojeni, když v *MOH* někdo hodil granát a pes přeslechl svého pána a namísto, aby zdrhnul, běžel granát aportovat. Není to nikterak explicitně vizuální nebo násilná exploze, ovšem vidět umírat nejlepšího přítele člověka kvůli blbé člověčí válce je vždycky docela znepokojivé. Minimálně pro týpky od Greenpeace.





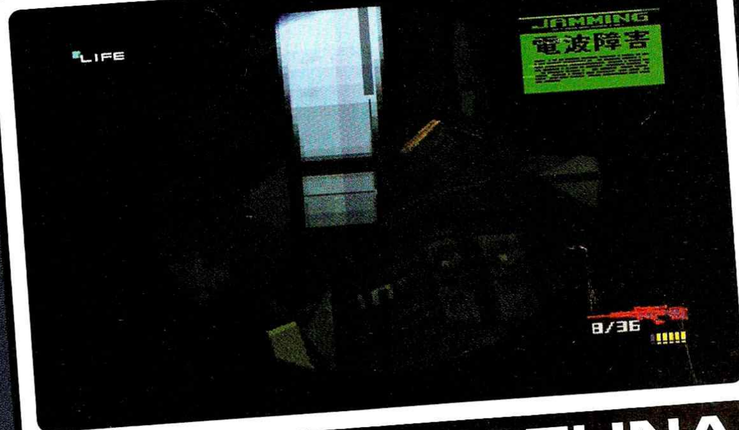
EXODUS ZADKŮ
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

No dobře, je to trochu staromódní a zdaleka ne tak šokující jako zabíjet tuleně tenisovou raketou nebo požírat sklo, ale přesto je to prdění docela sranda. Jo, vždycky když Abe potřebuje místo pro více jídla, vypustí obláček smradlavého plynu, kteří ostatní mohou obdivovat. Poté se může zasmradlého vzduchu zmocnit a určovat, kterým směrem poletí. Když jej pošlete směrem ke skupině gaunerů, lze jej použít jako granát a zlikvidovat všechny kolem místa exploze. Ale pozor: doma něco takového rozhodně nezkoušejte.



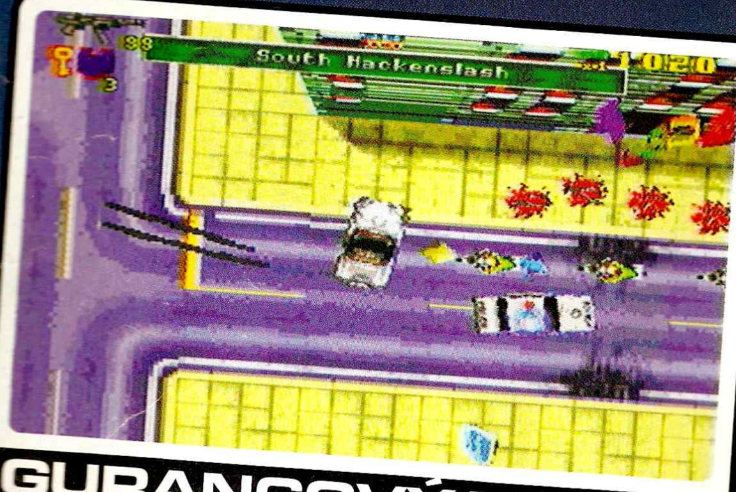
ŠIKANOVÁNÍ CHODCŮ
DIE HARD TRILOGY

Jen návrhář s velmi slabou vůlí udělá chodce tak, aby byli v naprostém bezpečí před jezdícími vozy. Naštěstí *Die Hard Trilogy* takovým případem není a vztah chodci - řidiči je zde postaven na férovém základě. Ve třetím díle této trilogie s názvem *Die Hard With A Vengeance* jezdíte po New Yorku a z jakéhokoli obyvatele centra metropole, který se vám náhodou připlete do cesty, můžete udělat protlak, který pak jednoduše setřete ze skla stěrači.



ROSOL A ZMRZLINA
METAL GEAR SOLID

Pokud se chcete stát téměř neporazitelným vraždicím strojem jménem Solid Snake, musíte držet přísnou dietu. Jasně, mohli bychom vám říct, že když se nebudete hlídat, budete vypadat jako Petr Novotný, ale věřte nám, že dokonce i Snake má občas pro sladkosti slabost. Když popadne odstřelovací pušku a do zaměřovače se mu dostane obchod, dokáže se uklidnit jedině tak, že do sebe prostě hodí prášek. A dokonce jsme slyšeli fámu, že v *MGS3: Snake Eater* musí Angel Dust boxovat mezi stromy. Ale to fakt můžou být jen fámy.



GURANGOVÝ BONUS
GRAND THEFT AUTO

Nic nemůže být dokonce ani vzdáleně tak blízko narušení tektonické desky pod Prostředním Českem jako první díl hry *Grand Theft Auto*. Tahle hra sice možná vypadá starší než váš dědeček, ovšem věřte nám, že to je jedna velká oslava vraždění, krádeží a kriminálního způsobu života. V té nejextrémnější části hry uvidíte na chodníku skupinku oholených náboženských fanatiků, jak si prozpěvují „Hare Kršna, hairy hairy". Vjeďte na chodník, pořádně na to dupněte a udělejte z nich mastný flek. Špičková záležitost.



ZABIJTE KŘIVÁKA COLINA
GTA: LONDON 1969

Plastové Anduly, TNT a úchylové... je zde jeden moment, který výrazně posunul hranice, takže smíchy nemůžeme ani psát. Poté, co se dozvíte, že křivák Colin kradl vašemu gangu plastové Anduly, je vám řečeno, abyste nabrali několik částí těchto pan a rozházeli je kolem Colinova domu. Kusy jsou naplněné TNT a šéf vašeho gangu říká: „Teď si Colin užije pořádný výbuch!" Jedete s dodávkou ke Colinovi a o několik sekund vzápětí slyšíte detonaci. „Ty všiváku!" Když se vrátíte z říše mrtvých, je vám řečeno, že je připravena další zásilka, akorát jste upozorněni, ať jste opatrnější. Když dorazíte ke Colinovu domu, dostáváte rozkaz zmizet, protože „Colin prý nezná v záležitostech srdce zábran." Úchyl vylétne z domu přímo do dodávky a najednou prásk! Až budete hrát tuhle hru, mějte zavřené dveře, aby vás nepřistihla matka!

XIII

Nejlepší komiksová hra všech dob. A solidní střílečka k tomu.

FAKTA DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ■ VYDAVATEL **UBI SOFT** ■ POČET HRÁČŮ **1-2**



Pohyblivý komiks: Nebo aspoň nám to tak připadá.

***XIII* je tak věrný videoherní ekvivalent komiksu,** jak je to jen vůbec možné. Zaprvé obsahuje skvělý příběh plný spiknutí a intrik, zadruhé tu jsou výtečně nakreslené postavy a zatřetí autoři do hry implementovali řadu komiksových „triků", které tu navíc nejsou jen na efekt, ale skutečně fungují (komiksové bubliny, křiklavé nápisy apod.). Zkrátka a dobře, *XIII* je hra jako žádná jiná. A navíc je ještě celkem dobrá.

Pohybující se postavy nerozeznáte od jejich předloh ze stejnojmenného belgického komiksu a už první úroveň vám napoví, že nejsou vůbec hloupí. Uhýbají před kulkami, skáčou na bedny, aby mohli soupeře snadněji zasáhnout, a pokud umřou, zhroutí se velmi realistickým způsobem - odletí dozadu, spadnou na zem jako hromádka neštěstí, popřípadě se střemhlavě a s děsivým výkřikem pustí z útesu.

Přes kreslenou grafiku máte ovšem tu čest s nefalšovaným thrillerem. Pokud znáte papírovou předlohu, dobře víte, že má příběh více než se superhrdinským příběhem Batmana společného s ďábelskými konspiracemi Akt X. Nemluvě o tom, že hlavní postavu namluvil David Duchovny. Zápletka je excelentní a hravě se vyrovná tomu nejlepšímu, s čím jsme se na PS2 dosud setkali. Kromě plnění nejrůznějších úkolů je vaším „vedlejším" cílem odhalit identitu vaší postavy.

Bohužel, jedna věc nás zklamala - *XIII* je až příliš těžká. Budete neustále ukládat svou pozici, bát se každého rohu a ano, často budete i frustrovaně odhazovat ovladač. Tak či onak jde však o velmi zajímavou hru. Obzvláště, pokud máte slabost pro komiksy.

■ **Jan Modrák**



VERDIKT
Oficiální Český PlayStation Magazín
CELKOVĚ **8**/10
Excelentní a nevšední first-person střílečka nejen pro fandy komiksu.

VLASTNOSTI 36 úrovní ■ Spousta zbraní včetně židlí nebo popelníků

WORMS 3D

Eskadra sebevražedných žížal dokonale ovládajících raketomet se slavně vrací!

FAKTA DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ■ VYDAVATEL **SEGA** ■ POČET HRÁČŮ **1 - 4**



Staří známí Bandy červíků si mezi sebou hrají na vojáky...

3D! Kdo to sakra vymyslel? Vezměte si třeba ty nová tragická 3D kina. Ale zatímco ve většině ohledů je 3D naprostým neštěstím, v legendární strategické hře *Worms* funguje docela dobře.

Pro ty, kdo netuší, která bije. Jde o týmovou strategickou hru, ve které ovládáte tým žížal, kterým musí zlikvidovat nepřátelské žížaly. Boj probíhá v tazích, v jejichž průběhu si volíte (na základě variabilních podmínek, především vzdálenosti) způsob útoku (mj. je k dispozici brokovnice, granát, raketomet, explodující ovce atd.), popřípadě nejrůznějším způsobem využíváte prostředí (ačkoliv to nebude znít moc lákavě, takové bungee cord nebo ninja rope jsou opravdu efektní). Pokud jste sami, je to docela nuda, v multiplayeru ovšem *Worms* patří mezi absolutní špičku. Nekompromisní úder baseballovou pálkou do nepřátelské žížaly působí na vašeho živého soupeře podobně, jako by dostal dobře mířenou ránu do břicha. Zkrátka a dobře je to hodně veselá záležitost.

Tak tedy 3D, hlavní novinka tohoto dílu - na osvědčenou hratelnost to nemá velký vliv. Konzervativním hráčům budou vadit občasné chybky, ale všichni ostatní si třetí dimenzi určitě vychutnají. 3D prostředí umožňuje lepší a zajímavější způsoby interakce, obzvláště když můžete přepnout do first-person pohledu.

Není sporu o tom, že *Worms* vždy byly jednou z nejzábavnějších multiplayerových her a ačkoliv se v tomto dílu některé věci změnily, tento základ zůstává stejný.

■ **Alena Kiriloviczová**



VERDIKT
Oficiální Český PlayStation Magazín
CELKOVĚ **5**/10
Nový třetí rozměr ve hře, kterou většina z nás už dobře zná.

VLASTNOSTI Arzenál 50 zbraní a pomůcek ■ Spousta režimů ■ First-person pohled



PŘÍŠTÍ MĚSÍC
Nesmí chybět ve vaší sbírce...

SCI-FI SPECIÁL PSM!

Již za měsíc se s PSM podíváte do vesmíru! Ve spolupráci s ET pro vás připravujeme sci-fi speciál? A co to znamená? Hodnotíme největší roboty v PSone hrách, sumarizujeme filmové sci-fi hry a sestavujeme žebříček nejdrsnějších vetřelců a nejsmrtonosnějších zbraní. A ještě mnohem více! Dozvíte se, proč je právě PSone jako zrozená pro meziplanetární střílečky a sci-fi zázraky. Již za měsíc v úžasném speciálu PSM!

SKVĚLÝ DEMODISK!

OPĚT 12 HRATELNÝCH DEM VČETNĚ VELMI VZÁCNÝCH KOUSKŮ JAKO JE *OMEGA BOOST, R-TYPE DELTA, STAR IXIOM, SENTINEL RETURNS, ELIMINATOR* A LAHŮDKY V PODOBĚ *THE FIFTH ELEMENT*! SAMÉ SCI-FI SKVOSTY!

ODHALUJEME MINIHRY!

ODHALUJEME MINIHRY, O KTERÝCH DOST MOŽNÁ VŮBEC NETUŠÍTE! TAJNÉ BONUSOVÉ HRY UKRYTÉ VE VAŠÍ OBLÍBENÉ HŘE - ODHALTE TYTO SKVOSTNÉ HRY V TITULECH, JAKO JE *TEKKEN 3, DINO CRISIS 2* NEBO *RESIDENT EVIL 3* I VY!

A TO NENÍ VŠE!

RECENZE NOVÝCH PŘEDVÁNOČNÍCH HER VČETNĚ *MTV CELEBRITY DEATHMATCH*! CHEATOVÝ TAŤKA NADĚLUJE NOVÉ CHEATY A TIPY, ŘEKNEME VÁM TAKÉ NĚCO O NEČEKANĚ ZAJÍMAVÝCH NOVÝCH PŘIPRAVOVANÝCH TITULECH.



TO VŠE JIŽ ZA MĚSÍC
V PRODEJI V POLOVINĚ PROSINCE!

Oficiální Český PlayStation Magazín

Varování: Obsah se může změnit. Stává se to. Často. Ale ne tentokrát. Snad.

POWERLINE





http://psmagazin.blogspot.cz/

http://ravemanga-illustrator.czweb.org/category/category.html

